

第1章

新手入门，了解 古风美少女



古风美少女漫画受广大读者的喜爱是因为它的唯美华丽，要想学习绘制古风美少女漫画，首先应了解古风美少女的一些基本特征以及漫画绘制的一些工具要求。

本章主要介绍古风漫画的基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制。从最基础的了解到临摹，逐渐掌握绘制古风美少女的有关知识。

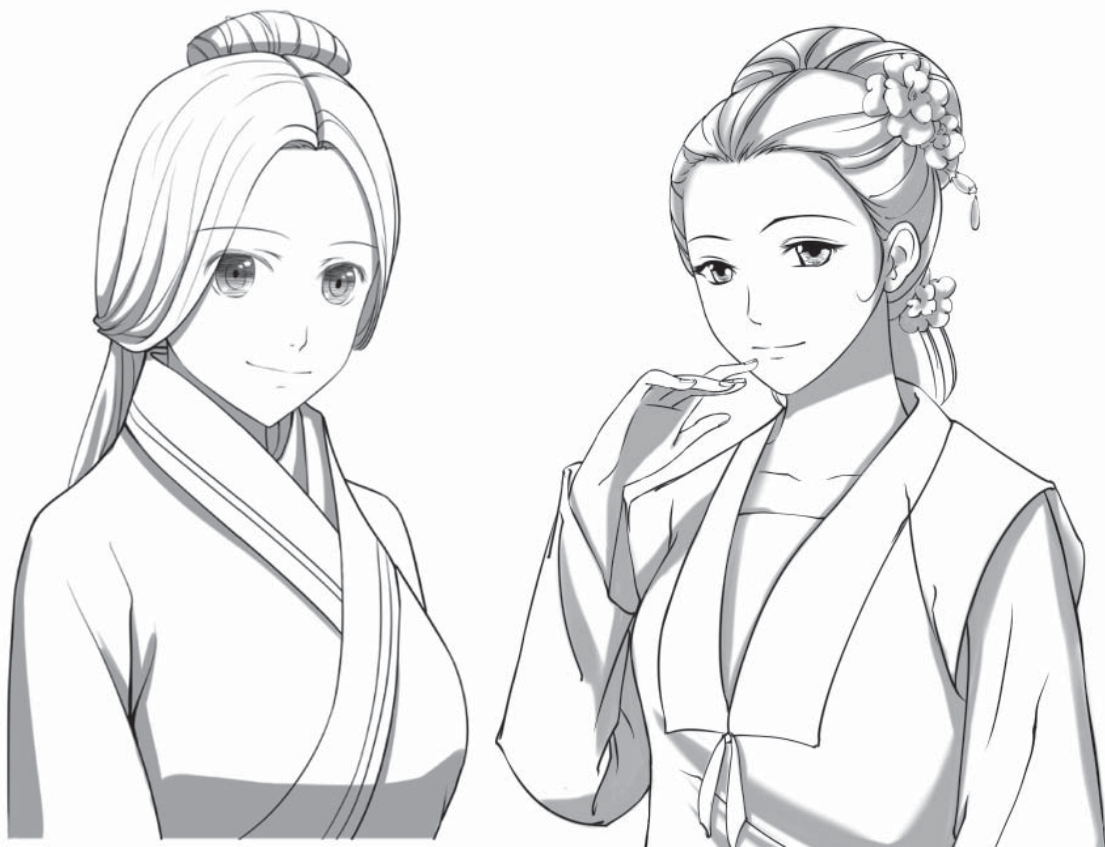


1.1 特征：古风美少女两大要点

想要画好古风美少女漫画，最先要了解的是古风美少女的一些基本特征，这样才能开始进行创作。

1.1.1 姣好的面容

古风美少女第一大特征就是有着姣好的容颜，从而也就体现一个“美”字。绘制古风美少女时，需要的就是精致感。古代的女子五官都显得比较小巧，给人一种好似仙女一般的气息，清丽脱俗、非世间之人。



1.1.2 柔美的曲线

古风美少女的人体线条都比较柔软美丽，给人一种飘逸的感觉。古时人物的身体大多由这样的线条组成，因此整体上看去会带有一种柔美的气质。



1.2 工具：美少女漫画绘制了解

绘制漫画需要了解两点基础知识，一是所需要的绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具，如果条件允许，推荐使用数码绘画，这样既能够减少绘画流程和时间，又能节省材料。在绘制漫画之前我们先来了解绘制漫画的基础知识。

1.2.1 传统的绘画工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。



1.2.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机(也称电脑)得到广泛的应用，在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上绘画(作图)，漫画设计已然进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面来看看数码绘画需要一些什么工具。

》》》 数码配置



◎ 电脑

一台电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机，显示器内存推荐在1GB以上。

◎ 数位板

数位板又叫手绘板，是数码手绘工具中最重要的一种硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。



◎ 拷贝台

拷贝台是制作漫画、动画时的专业工具，动画家可以用来绘制分解动作(中间画)，漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。

◎ 扫描仪

扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到电脑中，再利用相关软件进行上色处理，是职业漫画家所需要的绘画机器之一。





古风美少女 漫画技法从入门到精通

»» 绘图软件

用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的主要绘制软件为SAI。下面来介绍这3种常用的软件。



SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。



Photoshop图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等。



Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案出来，是绘画者首选软件之一。



1.3 SAI：漫画软件快速上手

本书的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作与常用功能吧。

1.3.1 SAI的操作界面

对于用过其他绘画软件的用户来说，SAI的上手就非常容易，因为一些软件的使用法是相通的，即使面对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI的直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很具亲和力的。

操作界面与各个工具栏

SAI的工作界面如下。



上图中序号1~9所代表的界面元素说明如下。

标 号	名 称	介 绍
1	主菜单栏	在这里有九个菜单项，包括实现项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本功能的命令。
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度。
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细设定。
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色。



续表

标 号	名 称	介 绍
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定。
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作。
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示。
9	状态栏	在这里可以确认电脑的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

》》 界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有三种可以调节面板的方式。



全屏模式



主视窗居中



颜色和工具面板显示在右边

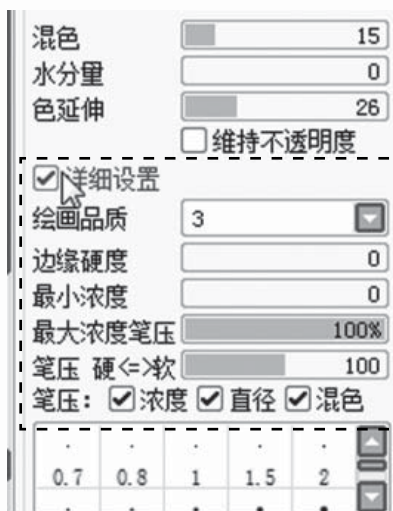


颜色和工具面板显示在左边



如何调整面板大小：
在导航器的最下方与
图层面板的侧面都可
以看到分界线条，拖
动这些地方，即可对
面板的长度或宽度进
行调整。

这两处均
可拉动，调整
面板大小



面板中参数的详细设置：利用图层面板中的“画纸质感”下拉列表框并选中工具面板中的“详细设置”复选框，就可以对其进行更加详细的设置。





1.3.2 SAI各个面板的主要功能

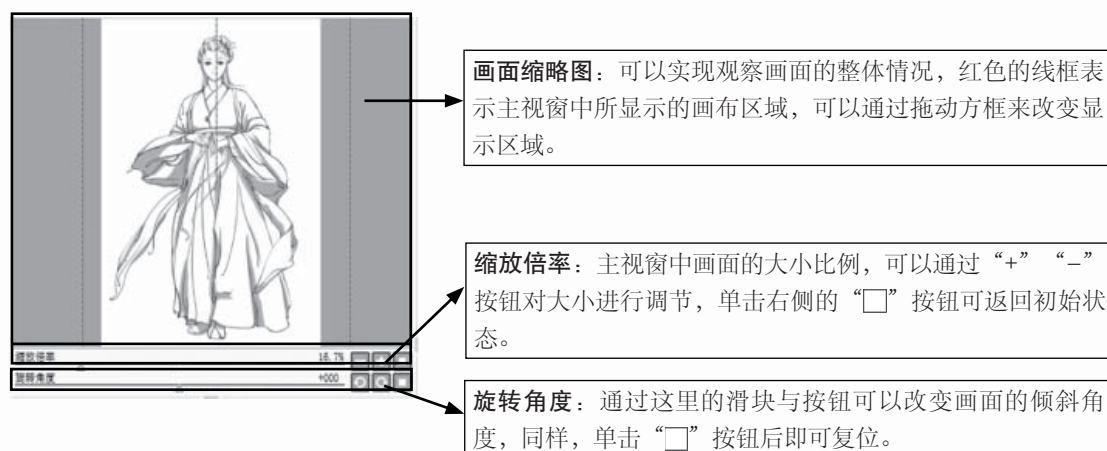
SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单栏

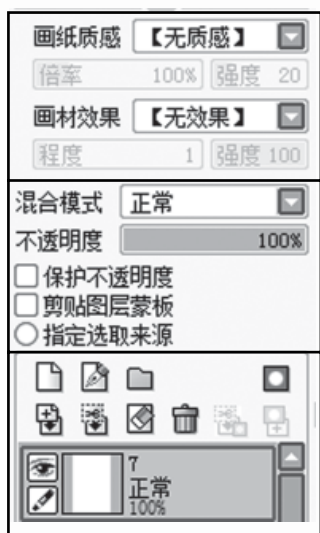


标 号	名 称	介 绍
1	文件(F)	包括新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目。
2	编辑(E)	包括撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。
3	图像(C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小。
4	图层(L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。
5	选择(S)	可对当前选中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素。
6	滤镜(T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。
7	视图(V)	包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能。
8	窗口(W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化。
9	其他(O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置。

导航器



»» 图层面板

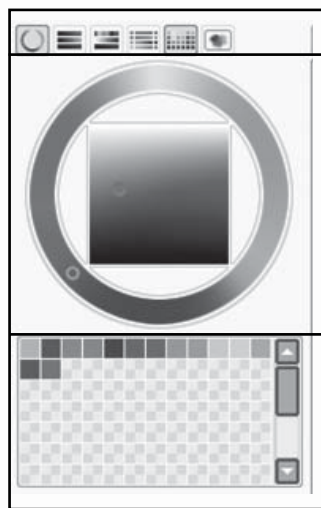


可以为各个图层单独添加“画纸质感”和“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的列表。

»» 色彩面板



隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续使用，在初始状态下，这里没有保存任何颜色。



工具面板

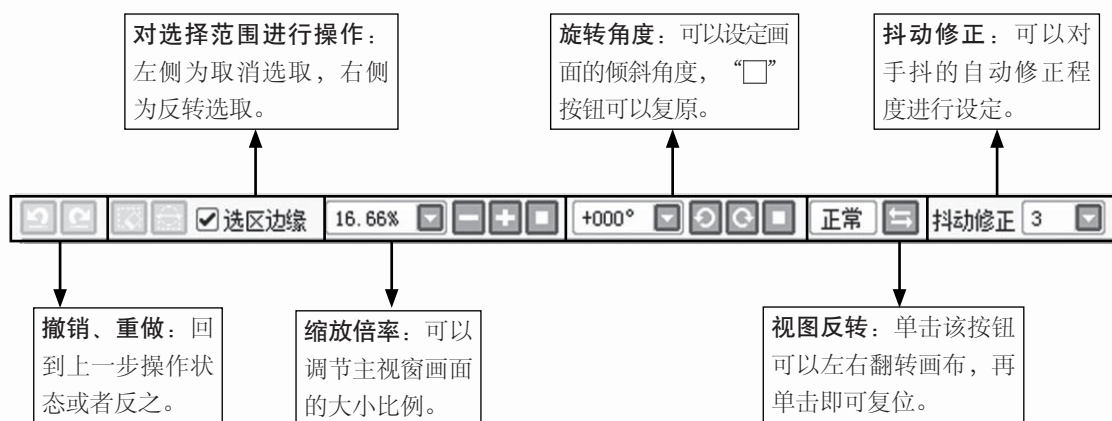


固定工具：这里存放有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”、“背景色”和“透明度”。

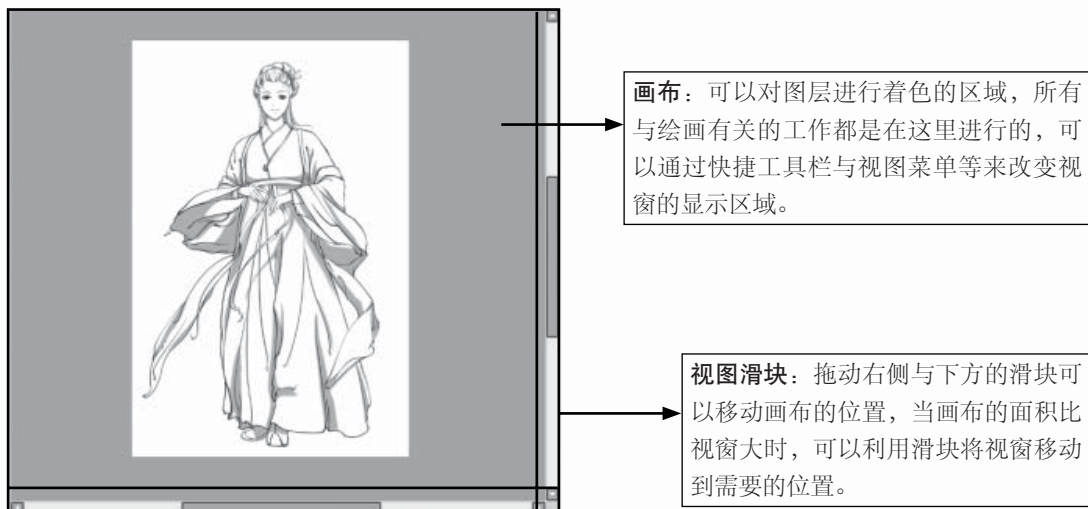
自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以用已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。

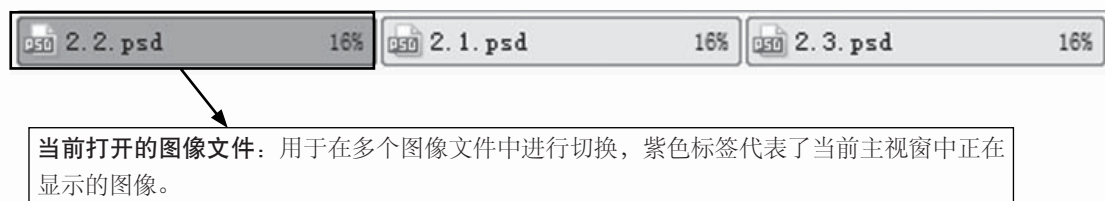
快捷工具栏



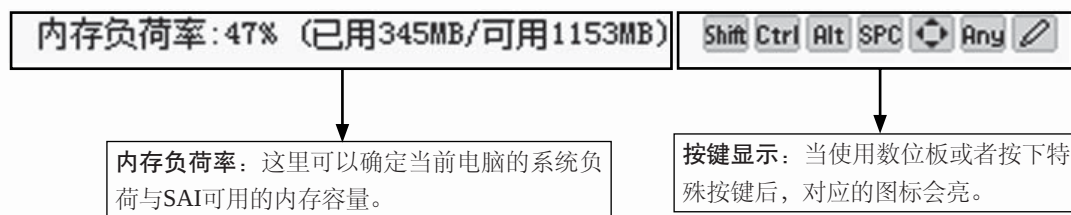
主视图



视图选择栏



状态栏



1.3.3 SAI常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者快速进行绘制。下面介绍一些常用的快捷键，以及SAI中快捷键的设置。

常用快捷键

Space：移动画布

Tab：全屏显示画布

Ctrl+E：向下合并图层

Alt+Space：旋转画布

Ctrl：移动图层

方向键：移动视图

Alt：取色

Ctrl+F：填充

Ctrl+Alt：调整画笔大小



古风美少女 漫画技法从入门到精通

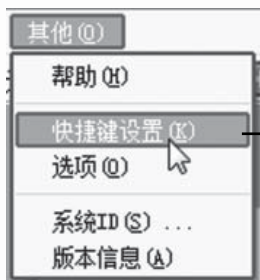
Shift: 画直线

【: 将画笔直径调小一些

】: 将画笔直径调大一些

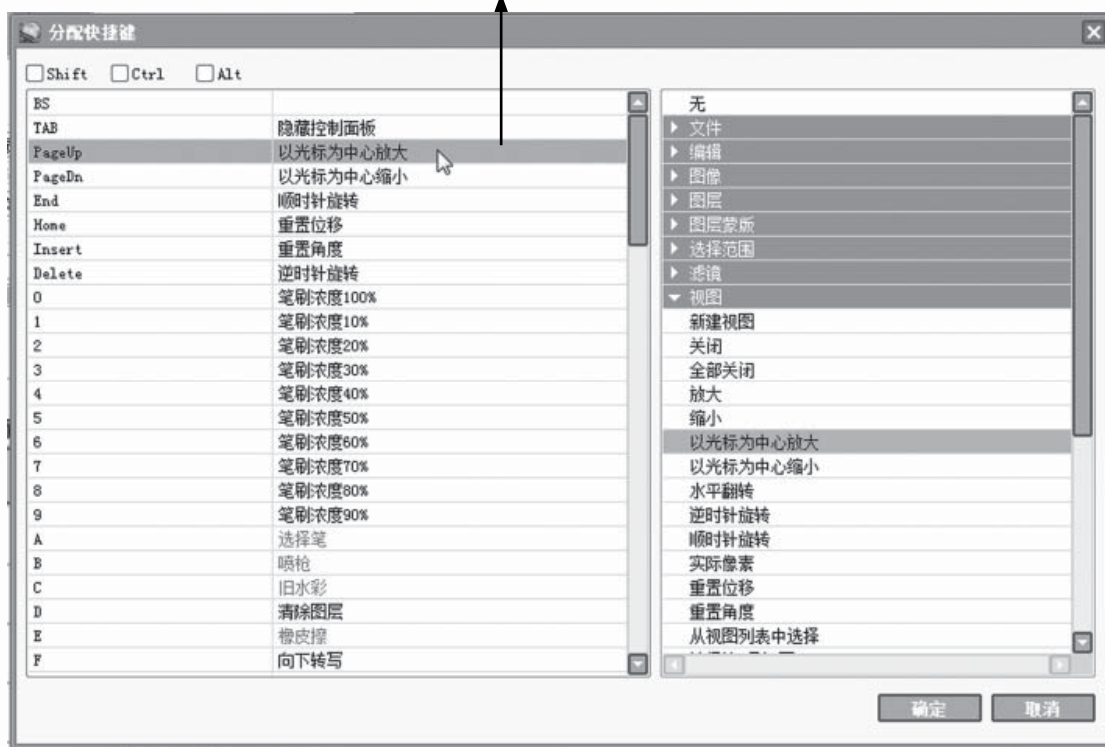
0~9: 切换画笔浓度

快捷键的设置



在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令。

在这里可以根据自己的喜好随意设置所需要的快捷键，在左边选择快捷键，右边选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”按钮即可。



1.4 实战：用SAI绘制漫画的具体步骤

学习使用SAI绘制漫画前，得先学习漫画的临摹和修改。众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.4.1 漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，可以先选一个略微简单的人物进行临摹。凡事均由简而繁，应学会循序渐进。下面我们来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

绘制前期设置



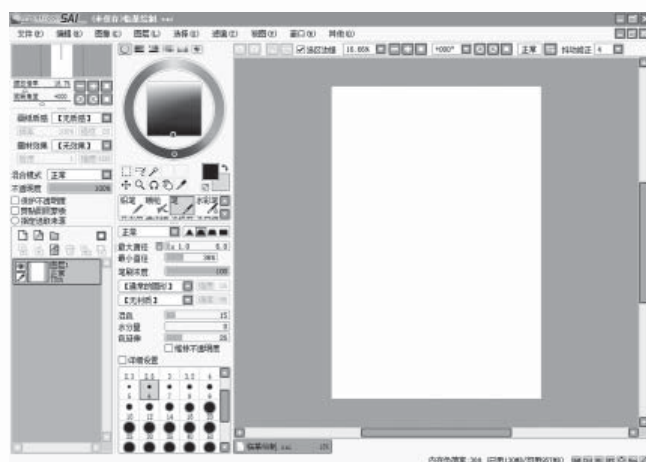
1 打开SAI软件，选择“文件”|“新建文件”菜单命令。

2 弹出“新建图像”对话框，根据要求给文件命名，文件大小设置为2000*3000像素，分辨率设置为300像素/英寸。





古风美少女 漫画技法从入门到精通



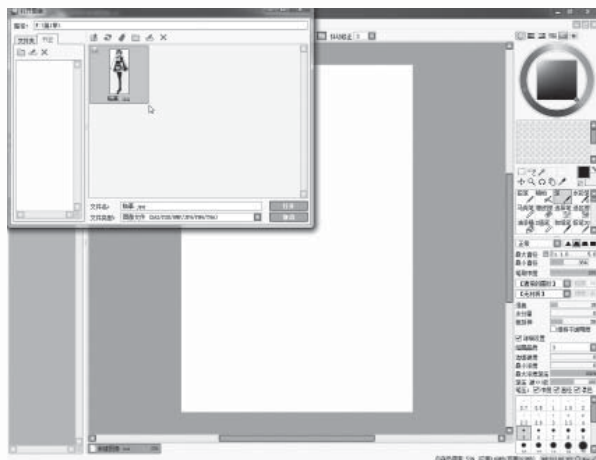
3

前一步确定之后会建立一个如左图所示的空白画布，为确保文件不丢失，应事先保存一下，可使用Ctrl+S快捷键。



4

在“保存类型”下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式，以便后续能在Photoshop中进行操作。



5

选择“文件”|“打开”菜单命令，在打开的对话框中选择图片保存的位置，打开图片。





6

打开图片后，使用“选择工具”选择图片，然后使用快捷键Ctrl+C复制图片，再在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。



7

图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中选中“自由变换”按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T。注意放大图片时要等量放大，快捷键为Shift。

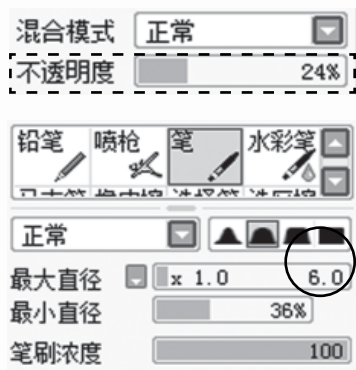


开始绘制



8

在图层面板的“不透明度”文本框中降低图片的透明度，使其变得模糊。并在“最大直径”文本框中选用6号左右的笔刷开始进行绘制。

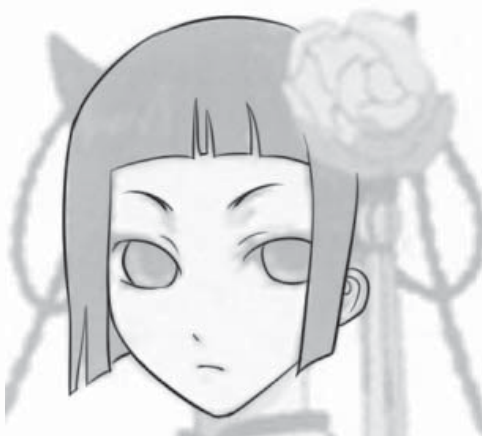
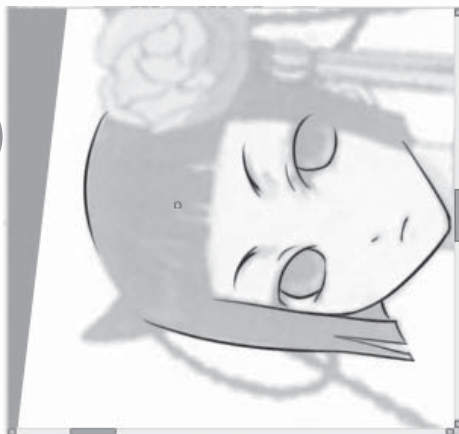




古风美少女 漫画技法从入门到精通

9

为了方便绘制，更好地画出漂亮的线条，这里可以使用“旋转工具”旋转到一个方便的角度开始绘制。



10

根据下面的图层的轮廓，描绘出人物的五官。

11

绘制出人物头上的发饰。



12

绘制出人物的辫子，头部的绘制完成。





13

描绘出人物的衣服，绘制衣服时可以使用“水平翻转画布”工具，更加快捷方便地勾线，快捷键是H。



14

根据底图，绘出人物的服饰，让画面更加完整。



15

继续完善人物细节，根据身体结构，给人物的衣服添加褶皱。





古风美少女 漫画技法从入门到精通



16 人物的服饰添加图纹做装饰，人物的线稿描绘完成。



17 整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，效果图绘制完成。



18 在线稿层上新建一个图层，在“混合模式”下拉列表框中将图层模式改成“正片叠底”，这样就不会遮挡住线稿。



19 使用“魔棒工具”或者“选择笔”工具和“选区擦”工具对要上色的地方进行选择。



20

使用“魔棒”工具和“选择笔”工具后选出想要上色的部分，此时被选择的部分会成淡紫色。

21

使用“油漆桶”工具开始填充上色。当选择“油漆桶”工具时，被选择的部分，就会呈现蚂蚁线的形状。



22

选择一个灰色作固有色，进行填充上色。



23

重复步骤19~22，给人物其他需要上色的地方上色，最终效果如左图所示。



24

接下来详细地绘制出人物的眼睛，使人物画面更加有神。



阴影绘制效果



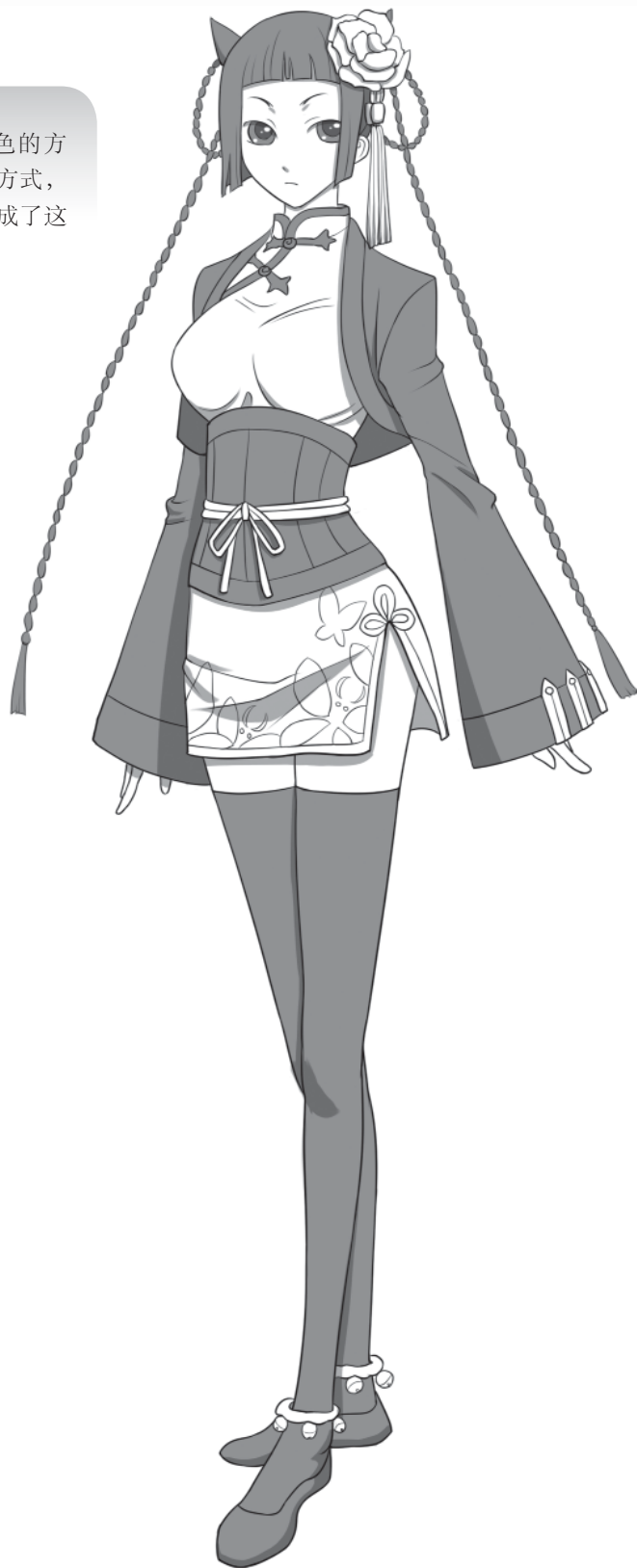
使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体化，用排线法绘制阴影可使画面更加灵动、有生气。



使用灰色平涂的方式给人物上阴影，相对于使用排线上阴影，此种方法显得画面人物的明暗关系非常明确。

25

由于这个角色选用了平涂上色的方式，所以对阴影的绘制也选用平涂方式，这样整个画面比较统一，这样就完成了这个角色的整个绘制流程。





1.4.2 真人漫画创作

在绘制漫画时，一般都会选择真人照片来做参考材料，通过对真人照片进行夸张、变形等操作绘制出想要的漫画人物角色。下面通过照片来临摹出人物的漫画形象，可以适当添加自己想要的效果。

绘制草图



选择一个近景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，人物的相似度也会增强。这里选择的是一张古风的写真照片。

人物特点：身着唐装，绾着漂亮的发髻，双手放在身前。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，身体的姿势和服饰的特点也做一些修改。



1

在SAI里打开所选择的照片后，将照片旋转一个比较好画的角度，再新建一个新的画布，将画布窗口和图片窗口并排在一起，如上图。根据照片在画布上先确定一下人物的头身比和重心线。



2

参考照片，根据比例线，选择6号笔工具简单地用线条勾出人物的大致动态，并用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。



3

根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，并适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。



4

根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以脸部做了修改，不必纠结于人物的相似度。





古风美少女 漫画技法从入门到精通



5

继续添加头发和衣服的细节部分，使人物的结构更加分明。

整理画面



6

根据线稿草图先绘制出人物的头发的部分，将头发分缕画出来，使结构层次明了。



7

绘制出人物头上的发饰。古风人物的发饰是非常多样化的，发饰的添加，会让人物的魅力值增加。



8

擦去被发饰遮挡住的头发，使发饰与头发之间的空间关系表现出来。



9

绘制出人物的衣服。衣服的绘制，线条可以相对随意一些。



10

根据草图绘制出人物里面的衣服，并添加衣服的褶皱。



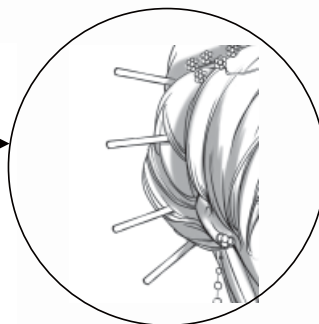
11

给人物设计光源，按照光源首先确定人物阴影的位置。

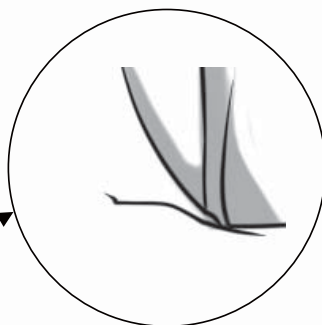


12

详细地刻画人物的阴影，让人物更加立体，画面立体感增强。



头饰的添加使人物更添魅力值，另外要注意头饰跟头部头发的空间关系要正确。



绘制衣服时注意一般在关节处，褶皱会比较多。

13

擦去多余的部分，做最后的修饰，最终效果完成。转漫画时五官要尽量夸张，画上漫画人物特有的大眼睛，人物结构要比较简洁明了，根据真人创作出新的作品。